

## 4º SI – Regulamento Challenge 2024





### 1. Projeto Vivo Fastdata Challenge – Procedimentos gerais:

1.1 Cada equipe com no máximo cinco e no mínimo dois integrantes, deverá desenvolver um projeto conforme a descrição abaixo:

#### 1.2 Projeto Vivo Fastdata Challenge

1.2.1 Criar uma solução de entrega de dados canônicos e homogêneos dos diversos sistemas legados da Vivo, garantindo performance, resiliência, consistência e com baixa latência para serem consumidos em APIs que atendem aos clientes por meio do App. Vivo.

E ainda...

 Consistência	Os dados precisam estar disponíveis para consumo com 100% de garantia de integridade. Um único registro que tenha sido perdido pode impedir do usuário acessar o canal para sempre ou levar aplicações clientes desses dados a atuarem de maneira equivocada.
 Latência	Se a solução se basear em réplica de dados precisamos garantir que ocorre near-realtime. Consideramos 15 minutos um tempo aceitável para este tipo de caso de uso.
 Resiliência	O consumo dos dados canônicos tem que ocorrer mesmo no caso dos sistemas legados estarem fora. O que é esperado é que quando o sistema retorne haja uma resincronização dos dados atualizados no período.
 Evolução	Deve-se considerar na solução o impacto da evolução das regras de negócio dos sistemas origens. Idealmente não devemos replicar regras de negócios para qualquer camada de transformação externa ao sistema legado original.

1.2.2 Considerar os Requisitos Funcionais e Não Funcionais apresentados pela VIVO como critério avaliativo, no sentido de atendê-los, garantindo a execução conforme desafio proposto.

1.2.3 Desenvolver um dashboard de monitoramento para entender o comportamento da solução, ou seja, foco na observabilidade do sistema, apresentar se tudo está funcionando ou se há alguma falha.

#### 1.3 Entregas (Sistemas e Documentação)

##### 1.3.1 Documento de Visão da Solução (Sprint 1)

O documento de visão define o escopo de alto nível e o propósito de um programa, produto ou projeto. Uma instrução clara do problema, solução proposta e os recursos de alto nível do produto ajudam a estabelecer expectativas e a reduzir riscos (IBM, 2021).

A entrega contempla o documento de visão atualizado conforme orientações na mentoria 1.

### **1.3.2 Documentação Técnica (Sprint 2 - parte 1)**

A equipe deve elaborar um documento técnico que contenha o desenho da arquitetura da solução que está sendo implementada, em formato de esquema ou fluxograma, para que fique evidente o que está sendo usado e como as tecnologias se inter relacionam com a camada da Vivo.

### **1.3.3 Protótipo Não Funcional Navegável (Sprint 2 - parte 2)**

A equipe deve apresentar projetar a interface acerca do Dashboard, explicitando o que será monitorado da solução e como. Os professores definirão sobre a necessidade de uma pré-banca em maio/junho.

### **1.3.3 Solução Vivo implementada (Sprint 3)**

A equipe deve desenvolver a solução, no qual deverão ser implementadas as funcionalidades descritas nos itens 1.2.1, 1.2.2 e 1.2.3.

### **1.3.4 Dashboard (Sprint 4)**

A equipe deve desenvolver um dashboard, no qual deverá ser implementada a funcionalidade de observabilidade da solução Vivo descritas nos itens 1.2.1, 1.2.2 e 1.2.3, a fim de monitorar e entender o comportamento da solução.

## **1.4 Mentoria**

Mentoria 1 - Apresentação das ideias para a equipe da Vivo (abril/2024).

Mentoria 2 - Apresentação da solução (60%) desenvolvida para a equipe da Vivo (agosto/24).

Observação: Apenas participa da mentoria 2 a equipe que tiver desenvolvido, pelo menos, 60% da solução. A participação na mentoria representa 10% da nota da Sprint 3.

## **1.5 Avaliação**

1.5.1 O Projeto irá gerar algumas notas na disciplina Análise de Negócio e Inteligência Empresarial, bem como, uma nota única de Challenge Sprint para todas as disciplinas do quarto ano no primeiro e no segundo semestre.

1.5.2 A apresentação do protótipo / MVP em banca avaliativa é mandatória, seja na presença do parceiro ou não.

1.5.3 A avaliação do protótipo 100% funcional será feita pelos professores orientadores do projeto (Adriane Colossetti, Fabiano Cury, Gustavo Rodrigues e Patricia Gallo) e de professores convidados.

1.5.4 Avaliação prévia (pré-banca) será feita no primeiro semestre, para acompanhamento da iniciação do projeto e a avaliação final (banca final), no segundo semestre. Itens mandatórios para essas entregas:

1.5.4.1 O trabalho escrito (se houver), com a solicitação dos professores do 4º ano e o slide utilizado na apresentação (pitch).

1.5.4.2 Os documentos devem ser entregues no portal em datas posteriormente estipuladas, em cada disciplina.

1.5.6 No mês de setembro, em data posteriormente estipulada, todos os componentes do grupo devem apresentar o produto desenvolvido aos professores

orientadores e professores convidados, que farão a análise e avaliação acerca da solução proposta para o desafio. Esse momento constituirá a banca final interna da Challenge do 4º ano, gerando o Top 10.

1.5.7 As 10 equipes selecionadas, em data posteriormente estipulada, devem apresentar aos representantes da Vivo o MVP (100% funcional) para a escolha dos 3 melhores projetos do quarto ano de Sistemas de Informação, seguindo os critérios avaliativos da Vivo.

## 1.6 Critérios avaliativos FIAP

A avaliação da documentação escrita, quando necessária, consiste na qualidade da entrega, com análise do aprofundamento técnico dos argumentos e informações, bem como das soluções técnicas adotadas: tecnologias, linguagens, plataformas e complexidade das mesmas.

Já a avaliação do protótipo/MVP em pré-banca e banca final, consiste em 5 categorias: Escopo, Tecnologia, Produto, Informação e Comunicação. Sendo analisado se: Atendeu ao escopo? É viável tecnologicamente? Demonstrou a solução funcionando? A solução foi detalhada tecnologicamente? As tecnologias adotadas são adequadas? A apresentação trouxe Clareza/ Objetividade/ Convencimento das escolhas feitas [Fala e Slides]?

A avaliação técnica do protótipo/MVP 100% funcional, acontece juntamente com a banca Pitch do 2º semestre e vai levar em consideração o produto tecnológico em si, com base no MVP estabelecido entre equipe e professor(es) orientador(es).

*O desenvolvimento de todos os itens, ou seja, funcionalidades determinadas no MVP, com qualidade de execução, levando em conta que todos os perfis necessários para um fluxo completo das tarefas essenciais sejam desenvolvidos, terá a nota de partida 6,0 pontos. Caso falte alguma funcionalidade, a nota de partida será abaixo de 6,0 pontos.*

Assim, no detalhamento da parte técnica (desenvolvimento), a solução final é avaliada considerando a maturidade computacional do protótipo funcional, considerando as competências e habilidades requeridas para estudantes concluintes.

Os critérios são:

### **a. Requisitos e funcionalidades (2 pontos)**

- Entendimento claro da solução representada no protótipo funcional.
- Funcionalidades essenciais com detalhes relevantes bem executados.

### **b. Criatividade e Inovação (2 pontos)**

- Está compatível e em direção ao uso pela empresa.
- Soluções técnicas adotadas e sua complexidade: tecnologias, linguagens, plataformas (em hardware e/ou software).

## 1.6 Desclassificação

Toda e qualquer divergência, impasse, discussão entre membros do grupo, entre grupos, com professores, colaboradores e audiência / outros, será arbitrada/julgada pelos professores responsáveis pelo projeto, podendo, inclusive, o(s) autor(es) ser(em) submetido(s) a punições da Faculdade, se necessário. A equipe será automaticamente desclassificada.

### 1.7 Sugestões, Reclamações e Comentários

Qualquer reclamação deverá ser feita por escrito à coordenação via e-mail **agesandro@fiap.com.br**, que avaliará e tomará as providências, se assim julgar necessário.

<sup>1</sup> **As datas de entrega prévia e entrega final podem sofrer alterações.**